Son zamanlarda gazetelerde sık sık satranç oynayan elektronik beyinler hakkında haberler çıkıyor. Hatta geçen yıl piyasaya "Chess Challenger" adında satranç oynayan cep tipi bir mini elektronik beyin çıkarıldı. Okuyucularımız belki bu mini beyinin resimlerini de görmüşlerdir. Bu tip beyinler büyük ilgi çekmiş ve yıllardır süren bir tartışmanın büsbütün alevlenmesine yol açmıştır. Aralarında hem matematik profesörü, hem bilgisayar uzmanı hem de eski dünya satranç şampiyonu sıfatiyle konunun en büyük otoritelerinden sayılan Profesör Max Euwe'nin bulunduğu bazı bilim adamları satrancın hem oyun, hem de bilim ve sanat özelliklerini kendinde toplayan çok karmaşık yapısı dolayısiyle hiçbir zaman elektronik beyne yedirilebilecek basit bir matematik problemi haline getirilemiyeceğini, insan beyninin satranç konusunda elektronik beyne daima üstünlük sağlayacağını savunmaktadırlar. Eski Dünya Satranç Şampiyonlarından Elektronik Mühendisi Dr. Botwinnik'in başlıca temsilcisi olduğu diğer bir grup bilim adamı ise bir gün dünyanın en iyi satrançcısının bile elektronik beyin karşısında çaresiz kalacağını iddia etmektedir.

Acaba bu beyinler nasıl ortaya çıktı? Elektronik beyinler satranç ustalarını yenebiliyor mu? İnsan beynine göre üstünlük ve zaafları nelerdir? Yazımızda bu konular üzerinde duracağız.

Bilindiği gibi, ilk elektronik beyinler 1950'lerde geliştirilmiştir. Bu beyinler o yıllarda çok ilkel durumda idiler, bugünkü beyinlere göre çok daha ağır bir tempo ile işliyor, çok yer kaplıyor, çok çabuk arızalanıyor, programlanmaları da çok güç oluyordu. Sayıları dünyada birkaç tane idi. Matematik problemlerini çözerken bile yorulan bu beyinlerden satranç oynamalarını istemek insafsızlık olurdu. Zaten beyinler kadar programlayıcıları da daha birçok şeyi öğrenmek zorunda idiler.

Satranç oynayan ilk elektronik beyinler 1960'tan sonra ortaya çıkmıştır. Bu beyinlerin yaratılmasında Tilbury ve Rotterdam Üniversiteleri otomatik bilgi işlem metodolojisi profesörü olan Max Euwe'nin rolü büyüktür. Max Euwe Euratom (Avrupa Atom Birliği)'un daveti üzerine 1961 - 1963 yılları arasında satranç oynayan elektronik beyinler üzerinde çalışmıştır. Ancak 1964 sonlarında Tilbury'de yaptığı bir açıklamada ilerisi için pek umutlu olmadığını itiraf ediyordu. Bu yıllarda başka bir elektronik beyin projesi üzerinde çalışan eski Rus Dünya Şampiyonu Dr. Botwinnik ise aksine çok daha iyimserdi, hatta 1964 Tel-Aviv Satranç Olimpiyadı sırasında kendisiyle görüşen gazetecilere: "Öyle bir gün gelecek ki artık Sovyetler Birliği Olimpiyat'lara dört satrançcı yerine dört elektronik beyin gönderecektir." diyordu. Bundan sonraki yıllarda Amerikan ve Rus elektronik beyinleri programcılarının da uzmanlaşmasıyle dev adımlar kaydettiler. Artık satranç oynarken çocukça hatalar yapan, en basit durumlarda bile ipin ucunu kaçıran ilk elektronik beyinler yerlerini çok daha iyi satranç oynayan gelişmiş modellere bırakmışlardı. Bunların en ileri iki örneği Moskova Bilimler Enstitüsü'nün geliştirdiği "Kaissa" ve Amerika Birleşik Devletlerindeki Nortwestern University tarafından geliştirilmiş olan "Chess 4" tür. Kaissa, aralarında satranç ustası Bitman'ın da bulunduğu on kişilik bir ekibin çalışmasının ürünüdür. Hamlesini yaparken 90.000 imkânı analiz edebilecek yetenektedir. Chess 4 serisinin geliştirilmiş en yeni modeli Chess 4.5 ise hamlesini yaparken 400.000 devam yolunu analiz edebilmektedir. En büyük başarılarından biri 1977'de Minnesota Eyalet Satranç Şampiyonasını beş kazanç ve bir kayıp ile insan rakiplerine karşı kazanmış olmasıdır.

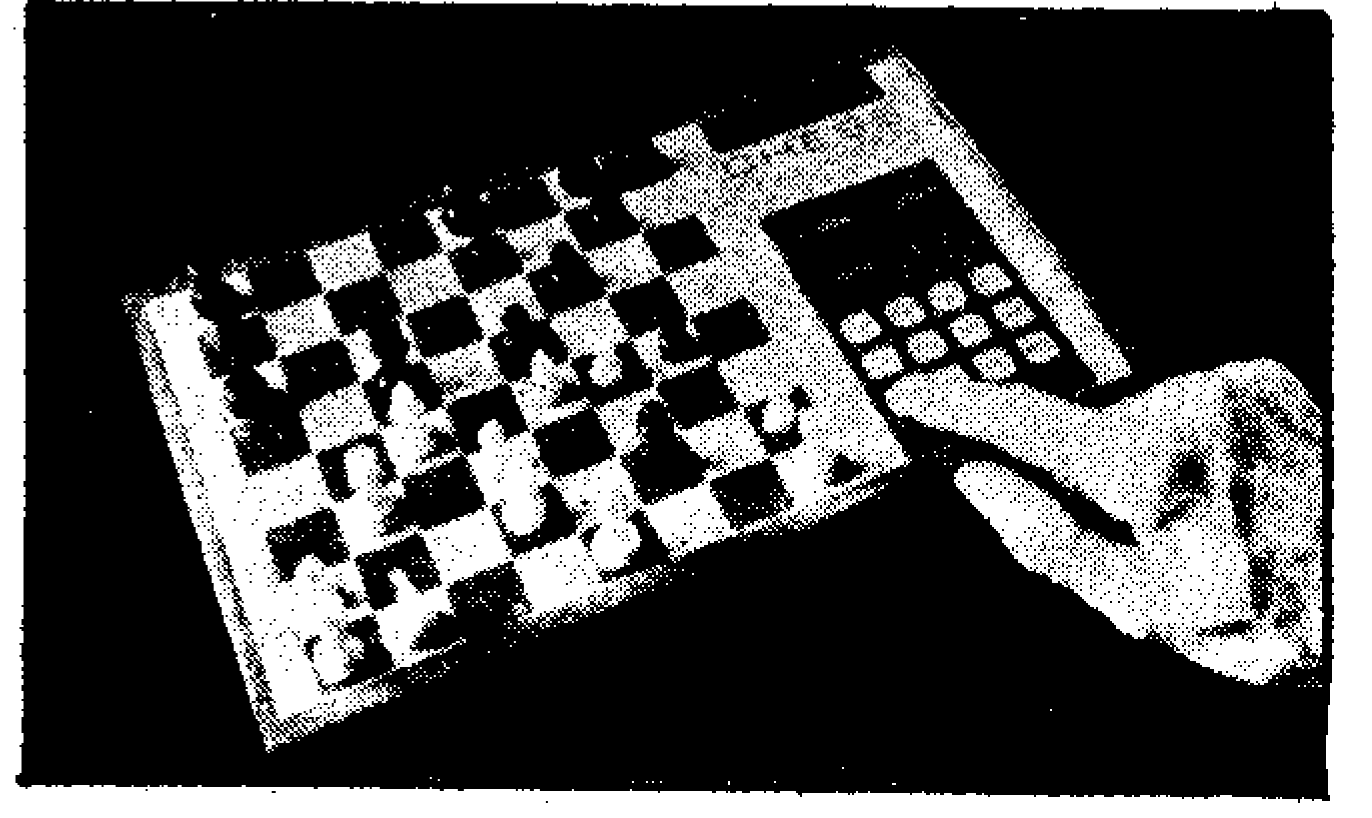
Elektronik beyinler arası ilk milletlerarası satranç şampiyonası İsveç'in başkenti Stockholm'de yapılmıştır. Bu şampiyonaya Rusya, Amerika Birleşik Devletleri, Kanada, İngiltere, Avusturya, Norveç, İsveç ve Macaristan'dan elektronik beyinler katılmıştı. Şampiyonada Rus elektronik beyni Kaissa 4 puan kazanarak birinci oldu. Chess 4 (ABD), Ribbit (Kanada) ve Chaos (ABD) 3'er puan ile ikinci oldular. 1977'de Kanada'nın Toronto şehrinde yapılan ikinci milletlerarası elektronik beyin satranç şampiyonasına Amerika Birleşik Devletleri, Rusya, İsviçre, Federal Almanya, İngiltere, Hollanda ve İsviçre'de geliştirilmiş olan elektronik beyinler katıldılar. Kaissa'ya gene maçın favorisi gözüyle bakılıyordu, fakat şampiyona büyük bir sürprizle sonuçlandı. Kaissa Amerikan Duke Üniversitesi'nin "Duchess" adlı elektronik beynine sansas-

yonel bir partiden sonra yenilince şampiyonayı Chess 4.6 (ABD) 4 puanla kazandı. Aslında Kaissa'nın yenilgisine sebep olan kale hamlesi elektronik beyin tekniği açısından büyük bir başarıydı, çünkü Kaissa dokuz hamle ilerisini hesaplıyarak ve Duchess'in de dokuz hamle ilerisini göreceğini varsayarak (halbuki Duchess'te bu güç yoktu) şahını kurtarmak için kaleyi feda etmişti. Bu yenilgi üzerine Kaissa üç puanda kaldı ve gene üç puan almış olan Duchess ile ikinciliği paylaştı. (Kaissa ile Duchess arasındaki bu partiyi satrançcı okuyucularımız için yazımızın sonuna ekledik).

Chess 4.5 ve Kaissa'nın insanlarla oynadığı partilerden elde edinilen sonuç şudur: Bu elektronik beyinler şimdilik orta derecede bir kulüp oyuncusunu yenebilmektedir. Buna karşılık satrancın üst basamaklarına tırmanmış uluslararası ve büyük ustalara karşı henüz yenilmektedirler. Ancak ara gitgide kapanmaktadır. Satranç ustasının yaptığı küçük bir ihmal veya dikkatsizlik durumu elektronik beynin lehine çevirmeğe yetmektedir (Bunun bir örneği için yazımızın sonundaki Chess 4.5 - Fenner partisine bakınız).

Piyasaya çıkarılmış olan "Chess Challenger" tipi mini cep elektronik beyinleri ise çok daha düşük seviyeli bir satranç oynamaktadırlar. Fiatı 200 sterlik (yaklaşık olarak 7000 Türk Lirası) olan ve üç oyun derecesine (zayıf, orta, kuvvetli) göre ayarlanabilen "Master Chess Challenger" adlı elektronik beyni denemiş olan satranç ustası Kiefert bulduğu noksanlıkları şöyle sıralamaktadır: Bazı satranç kurallarını yanlış uygulama, aynı durumda aynı hatayı yapma, aynı hamleye aynı karşılığı verme, sadece taş kazanma gayesiyle hücum, hatta bazen taş kazanmak için şahını tehlikeye sokma, şaha karşı şah ve kale gibi basit oyun sonlarını kazanamamak. Ancak bir cep hesap makinesiyle üniversitedeki bir bilgisayar arasındaki fark neyse böyle bir mini Challenger ile Chess 4.6 arasındaki farkın benzer ölçüde büyük olduğu gözden kaçırılmamalıdır. 7000 liralık bir elektronik beyin 700.000.000 liralık bir elektronik beyinin yerini tutamasa gerektir!

Biz aslında Kaissa veya Chess 4.6 gibi üstün bir elektronik beynin yeteneklerini insan beyninin yetenekleri ile karşılaştırmak istiyoruz: Elektronik beyinler satranç açılış bilgisi açısından insan beynine üstündürler. Böyle bir beyine yüzbinlerce açılış variyantı yedirilebilir. Buna karşı bir insan satranç ustasının açılış bilgi ve hafızası sınırlıdır. Elektronik beyne belli başlı satranç kombinezonları ve oyun sonu prensipleri öğretilebilir ve elektronik beyin şaşırmadan,



yanılmadan ve unutmadan belirli durumda belirli hamleyi yapabilir. Elektronik beynin diğer bir üstünlüğü, belli bir pozisyonda onbin hatta yüzbinlerce devam imkânını analiz edebilmesidir ki bu da, insan beyninin imkânlarından binlerce kat üstündür. Ayrıca elektronik beyinler bazı oyun sonlarını çok daha büyük bir matematik doğrulukla analiz edebilmektedirler. Bu sayede meselâ şaha karşı şah ve kale finalinde en uzun mat süresinin 17 değil 16 hamle olduğu ortaya çıkarılmıştır.

Buna karşı elektronik beyinlerin bugün için ciddi bazı zaafları vardır. Açılış hafızalarına yüzbinlerce variyant stok edilebilmekle birlikte kendilerine karşı program dışı bir hamle yapılınca şaşırmakta, oyunlarının kalitesi düşmektedir. Kendilerine önceden yedirilen belli motif ve prensiplere göre oynamaktadırlar. Hamlelerinde yaratma kaabiliyeti, plan esnekliği yoktur. Her ne kadar yüzbinlerce variyantı analiz edebiliyorlarsa da bu lüzumsuz bir zaman israfıdır. Bir insan satranç ustası ancak 20 - 25 imkânı analiz edebiliyorsa da bunlar "makul" hamlelerdir. Elektronik beyin ise tek tek en saçma hamleleri bile elemek zorunda kalmaktadır. Ancak Dr. Botwinnik'in elektronik beyinlerin bu zaafını ortadan kaldıran ve onların analizlerini tıpkı insan beyni gibi "makul" 20 - 25 imkân üzerinde yoğunlaştırmasını sağlayan "Öncü" adlı bir beyin üzerinde çalıştığı haber verilmektedir.

İleriki günler kime hak verecek? Elektronik beynin hiçbir zaman insan kadar iyi satranç oynayamıyacağını söyleyen Profesör Euwe'ye mi, yoksa artık satranç turnuvalarını elektronik beyinlerin oynayacağını söyleyen Dr. Botwinnik'e mi? Herhalde Profesör Euwe 1964'te kötümser beyanatını verirken elektronik beyinlerin 10 - 15 sene içinde bu derece dev adımlar atabileceğini düşünmemişti. Ancak Dr. Botwinnik'in elektronik beyinleri de henüz Dünya Satranç Olimpiyatlarında oynamıyorlar. Bir gün programcıların hayali gerçekleşse ve meselâ elektronik beyin dünya satranç şampiyonunu 10 - 0 yense bu satranç ustasının sonu mu olacaktır? Biz hiç bu fikirde değiliz, çünkü bu elektronik beyinleri planlayanlar iyi satranç bilen

uzmanlar ve usta satranç oyuncularıdır. Ancak elektronik beyin kendisine verilen satranç programlarını beğenmediği ve kendi kendine üstün hamleler bulmaya başladığı gün satranç ustaları için tehlike çanları çalacaktır.

ELEKTRONİK BEYİNLERİN OYNADIĞI İKİ SATRANÇ PARTİSİ

PARTİ No. 1: (Elektronik Beyine karşı Elektronik Beyin) **Beyaz: Duchess, Siyah: Kaissa,** 1. e4 d5, 2. p:p Af6, 3. Af3 A:p, 4. d4 g6, 5. Fe2 Fg7, 6. c4 Ab6, 7. Ac3 0-0, 8. Fe3 Fg4, 9. c5 Ad5, 10. 0-0 e6, 11. Vb3 b6, 12. A:A p:A, 13. Fg5 Vd7, 14. h3 Ff5, 15. Vc3 Ke8, 16. Kfe1 Fe4, 17. Ad2 Vf5, 18. Fe3 Ve6, 19. A:F p:A, 20. p:p pc:p, 21. Kec1 Ad7, 22. Fg4 Vd5, 23. Vc6 Af6, 24. Fe2 Kad8, 25. Va4 Ke7, 26. Fb5 Vf5, 27. Kc2 Ad5, 28. Kac1 Ff6, 29. Vb3 a5, 30. g4 Ve6, 31. Kc6 a4, 32. V:p Kd6, 33. K:K V:K, 34. Va8 + Ke8 (Kaissa eğer 34. Şg7 oynarsa beyazın 35. Vf8 + S:V, 36. Fh6 + Şg8 veya Fg7, 37. Kc8 + Vd8, 38. K:V + Ke8, 39. K:K ile mat edeceğini önceden görüyor) 35. V:K + Şg7, 36. g5 Fd8, 37. Fc4 Ve7, 38. V:V A:V 39. Ff4 ve siyah 48. hamlede oyunu terketti.

PARTİ No. 2: (Elektronik Beyine karşı İnsan). **Beyaz: Chess 4.5, Siyah: Fenner,** 1. e4 c5, 2. Af3 e6, 3. d4 p:p, 4. A:p a6, 5. c4 Af6, 6. Fd3 Vc7, 7. 0-0 Fc5, 8. Ab3 Fa7, 9. Ac3 Ac6, 10. Fg5 Ae5, 11. F:A p:F, 12. Ve2 d6, 13. Şh1 Fd7, 14. f4 A:F, 15. V:A 0-0-0, 16. Kad1 Fc6, 17. f5 Fb8, 18. g3 h5, 19. p:p h4, 20. K:p p:g, 21. V:g Kdg8, 22. p:p V:p, 23. K:V K:V, 24. Ad5 (Burada Chess 4.5 Fenner'in beraberlik teklifini reddetti) Fe8, 25. Ab6 + Şd8, 26. K:pb7 Fc6, 27. K:F + Şc7, 28. Kc8 + K:K, 29. p:K F:p +, 30. Şg1 Kh8, 31. Ad5 + Şc6, 32. Aa5 + ve siyahlarla oynayan Fenner partiyi terketti.

BİBLİYOGRAFYA:

Silbermann - Unzicker, Geschichte des Schachs, München 1975; Frey, Chess Skill in Man and Machine, Berlin 1977; Levy, Chess and Computer, England 1976; Chess Magazine, Sutton Coldfield - England No. 751-52, 767-68, 779-80, 785-86; Deutsche Schachzeitung, Berlin, No. 1974/10, 1977/11, 1978/1; Süer Satranç Dergisi, İstanbul, S. 17 (1971), 37 (1973), 68 (1976).

Çağlarıyla Çatışanlar:

SOKRATES (İ. Ö. 469 - 399)

Halil İbrahim GÖKTÜRK

Bir filozof öğretmen ki hâla anıldığı yeryüzünde bir tek kitap bırakmamış ... ama hem bir dostu, hem de bir öğrencisi "yarın"lara, "gelecek"lere anlatmış O'nu... Bizden öncekilere ulaşanlarla, şimdi elimizde bulunanlar işte bu 'İkinci Elden' aktarmalardır. Şu anda, O'nun hakkında tüm bildiklerimizi, "Anabasis" yazarı Ksenofon ile, hayran öğrencisi ve vefalı dostu Eflâtun'a borçluyuz. Keşke her öğrenci "Hoca" sını böylesine yaşatabilseydi .. acaba dünyamızda daha nice değerlere sahip olamaz mıydık?

Açık hava - Yeşil bahçe dersleriyle ünlü "Hoca" bu gün de yine öğretilerini sürdürür gibi nedense...

İsa'dan Önceki 500'üncü yıldan otuz bir yıl sonrasıymış... Eski Atina'da bir heykelcinin gürbüz bir çocuğu doğar. Oğul'un anası ebe'dir. Rahat bir yaşam ortamının meyvelerini toplayarak gelişir. Zamanın düzenli temel bilgilerinden oluşan öğrenimini tamamlar. Savaşta yiğit kişidir. Önceleri babası gibi heykel için mermer yontarsa da kendini Filozof - Öğretmenliğe adar. Böylece insanlara; "Düşünceyi öğretmek" baş kaygısı olur. O'na göre 'düşünme işlemi' sormayla, sorguyla başlar... Kaldı ki okul çağına yaklaşmakta olan her çocuğun uyanan "bilinç"inin ilk belirtisi de ilk sorusu değil mi? Ayrıca tek, tek "Parça" dan "Bütün"e varım üzerinde sıkı bir dirençle durmuş.. "Özel durum"lara uygulanan doğru bir ilkenin "Genel Durum"lara da uygulanabileceği kaidesini ortaya atmıştır. Öğretim metodu ise, "diyalogos" denilen "karşılıklı konuşmalar"dan oluşur. Bu diyaloglarda ele alınan malzeme öylesine geniş ve yaygındır ki işlendikçe bitmez .. zira yordam, ataların saygıdeğer düşün kalıntılarını yeniden ve zamanın ışığında gözden geçirmektir. Geçerli kavramları, eylemleri ve yöntemleri titizlikle inceler, eleştirir .. ve herbirini yeni tanımlamalara, açıklamalara kavuşturur. Yani bir bakıma doğma'ya şüpheyi sokar. Alışılmışlığa, bağnazlığa baş kaldırır. Nitekim, "Her kötülük bilgisizlikten gelir, hiç kimse istiyerek kötülüğe sapmaz." der .. ve "tek"lerden yola çıkarak "Tümevarım"ın kurucusu olur. Amacı, gelenek-

Venezüela'da Uygulanan İlginç Bir Proje :

SATRANÇ'IN FAYDALARI

Dünya'nın her yerinde bir "zihin sporu" olduğu kabul edilen satranç, bütün çabalarımıza rağmen; ülkemizde henüz yaygın bir hale gelmemiştir. Oysa, satrancın insan zekâsının gelişmesindeki olumlu rolünün açık seçik anlaşıldığı şu günlerde, her sporun üstünde baş köşeye oturtulması gerektiği kanısındayız.

Tarihte ilk kez Venezüela'da, zekânın geliştirilmesi ile ilgili bir devlet bakanlığı kurulmuştur. Bugüne kadar bu konuda, birçok tanınmış üniversite ile ortaklaşa programlar yürütülmüştür. Başında sürekli eleştirilere maruz kalan program, sonradan büyük alkış toplamıştır. Bu programın konusunun satranç olduğunu gururla açıklamak isterim.

Dünya Psikologları Birliği Başkanı ve Berlin Üniversitesi öğretim üyesi Profesör Dr. Friedhart Klix, "Venezüela'da zekânın geliştirilmesi çalışmaları, kendi konusunda, dünyada tek bilimsel deneydir. Üyemiz olan 50 ülkede, bu yeni düşünceleri yerleştirmek üzere gerekli zamanı ayıracağız" demiştir. Sovyetler Birliği Bilimsel Akademi Başkanı Anatoly P. Alexandrov, bunun sadece Venezüela için değil, tüm dünya için büyük önem taşıyan bir olay olduğunu basına yaptığı açıklamasında söylemiştir.

Projenin başarısı dünyada geniş yankılar uyandırmıştır. Harvard Üniversitesi, Barselona Üniversitesi, bilim adamları, psikologlar, eğitimciler, hükümetler konuyla yakından ilgilenmişlerdir. UNESCO, Venezüela Hükümeti'nin bu atılımını destekleme kararı almıştır. Çin Cumhuriyeti, "zekânın geliştirilmesi için" bir inceleme grubu oluşturmuş ve uygulamayı yerinde izlemek üzere üç görevli bilim adamını Venezüela'ya göndermiştir.

Projenin temelinde yatan düşünce, zekâ ile bilim'in geniş halk kitlelerine indirilmesi, bilimsel bilgiden kaynaklanan avantajları tüm topluma yaymaktır.

"Düşünmeyi öğren" proje metodolojisini uygulamak üzere, Aralık 1981'e kadar 100.000 öğretmen eğitim görmüş, bunların 42.000'i, dört, beş ve altıncı sınıflara devam eden 1.200.000 öğrenciye söz konusu programı uygulamaya başlamışlardır. Başlangıçta ütopya gibi gözüken amaç, yaşam kalitesini yükseltmeye yönelik cesur ve devrimci bir insiyatifle kitlelerin zekâ seviyeleri ile yaratıcılık kabiliyetlerini artıracak atılım ve denemeleri sistemleştirmektedir.

Venezüela satranç dosyasından bir kısmını özetlediğim bu orjinal satranç projesi 6 farklı yaş grubuna bölünmüştür. Satranç pratiğinin getirdiği sistematik düşünce tarzının zekâ kat sayısını belirgin bir şekilde yükselttiği kesin olarak saptanmış, bu zekâ artışının gerçekleşmesi için de gerekli minimum zamanın beş buçuk ay olduğu anlaşılmıştır. Sonuç olarak fiziksel yaş göz önüne alınmaksızın, 6 ayrı satranç düşünce kademesine dayalı bir satranç eğitim programı oluşturulmuştur. Bu program, her biri 1 saat 15 dakika süreli metodolojik 78 dersi içermektedir.

Bu denemenin okullarda zorunlu ders haline dönüştürülmesi beklenmektedir.

Bugünlerde sonucu alınacak olan Venezüela satranç projesinin başarı ile bitmesi, az gelişmiş ülkelerde eğitim sahasında yeni atılımlara neden olacaktır. Bu konudaki olumlu sonuçların, ülkemiz satrancına da yansıyacağını ümit edebiliriz.

Kahraman OLGAÇ

SATRANÇ AHLÂKINA AYKIRI DAVRANIŞLAR

FIDE kurallarına aykırı 9 kusurlu hareketi geçen ay anlatmıştım. Bu kez satranç sporuna aykırı davranışları sıralıyorum.

1. Oyundan önce ve sonra el sıkmayı reddetmek,

2. Oyunlara bilerek geç gelmek,

3. Oyunu kazanan oyuncuya saygısızca davranmak,

4. Bir tuzak hazırlayıp bunu kötü bir hamle yapıyormuş gibi oynamak,

5. Bilerek, bir hamleyi yazmak, fakat başka bir hamle oynamak,

6. Umutsuz ya da beraberliğin açık olduğu durumları oynamakta ısrar etmek ve ertelemek,

7. Ertelenmiş oyunlara gelmemek,

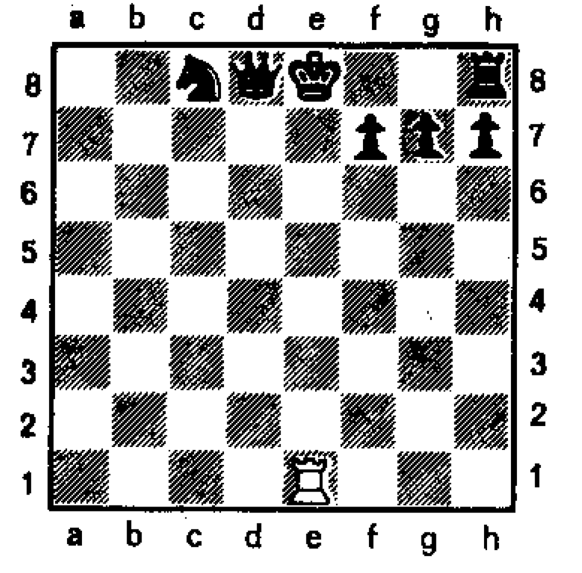
8. Bilerek, fazla ya da eksik hamle yazmak suretiyle rakibini yanıltmak,

9. Kayıp durumda beraberlik teklif etmek,

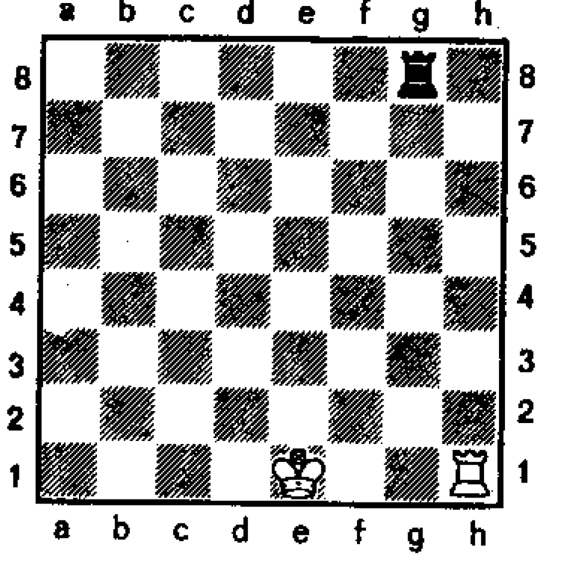
10. Gizli hamleyi "terk" olarak yazmak.

Yukardaki hareketler doğrudan doğruya FIDE kurallarına aykırı değildir. Fakat oyun ahlâkına, sporcu ruhuna ve centilmenliğe aykırı oldukları için, bunları yapan oyuncuları hakem sözlü olarak ikaz eder ve hareketlerinde ısrar edenleri de cezalandırır. Yarışmalara girecek olan satrançsever okurlarımızın bu kurallara uygun hareket edeceklerine inanıyorum.

Siyah, rok yapamaz; çünkü beyaz Kale, Şah'ına kış! diyor.



Beyaz rok yapamaz; çünkü Şah'ının gideceği (gı) karesi, siyah Kale'nin ateşi altında.



12 inci BALKAN SATRANÇ BİRİNCİLİĞİ

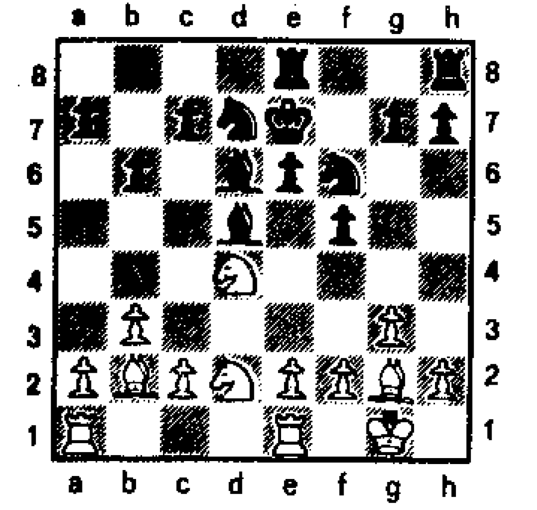
Kahraman OLGAÇ

12 inci Balkan Satranç Birinciliği Ekim ayı içinde ülkemizde yapılacakdır. Rakiplerimize ve Ulusal takımımıza başarılar dileriz. Derginiz Bilim ve Teknik bu Birinciliği yakından izleyerek sizleri maçlardan haberdar edecektir. Misafir Romen takımı birinci masasında oynaması beklenen Büyük Usta Gheorghiu'nun İngilizlerin ümidi genç Short'a nasıl unutulmaz bir ders verdiğini aşağıdaki oyunda görebilirsiniz:

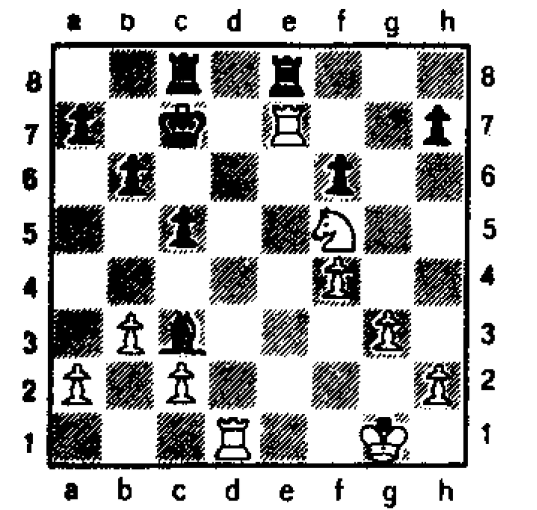
Londra 1980

Beyaz: Gheorghiu *Siyah: Short*

1. d4	**e6**	**10. Fb2**	**Şe7**	**19. Ac4**	**Şc7**
2. Af3	**f5**	**11. Abd2**	**Fd5**	**20. Ff6**	**gf6**
3. g3	**b6**	**12. Kfe1**	**Kae8**	**21. ef5**	**ef5**
4. d5	**Fb7**	**13. Ad4!!**	**c5**	**22. Ae3**	**Fd6**
5. de6	**de6**	**14. Ac6!**	**Fc6**	**23. Af5**	**Fe5**
6. Vd8	**Şd8**	**15. Fc6**	**Kec8**	**24. f4**	**Fc3**
7. Fg2	**Fd6**	**16. Fd7!**	**Şd7**	**25. Ke7!!**	**Ke7**
8. 0-0	**Ad7**	**17. e4**	**Fe7**	**26. Ae7**	**Fd4**
9. b3	**Agf6**	**18. Kad1**	**Khe8**	**27. Kd4!**	**1-0**



13. Ad4!!



25. Ke7!!

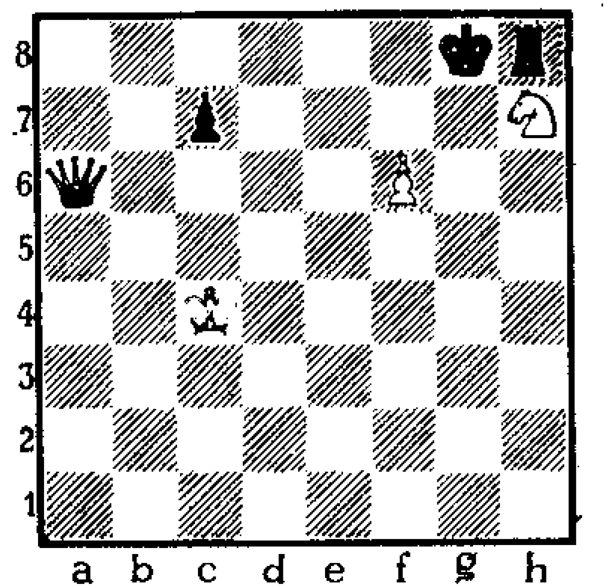
ŞAMPİYONLAR SATRANÇ BAŞINDA

Okurlarımıza dünya satranç şampiyonu Anatoli Karpov'un (SSCB) VI. Avrupa Satranç Şampiyonasında oynadığı bir maçı sunuyoruz. İlkbaharda Moskova'da yapılan bu şampiyonada SSCB yirmi yıldır üstüste aldığı Avrupa Satranç Şampiyonluğunu yine elden kaptırmadı, Macaristan 2. ve Yugoslavya 3. oldu. Takımının kaptanı olan Karpov 5 maçın beşini de kazandı. Macar büyük usta Portiş onun için şöyle dedi: "Karpov gerçek bir savaşçı ve dünyada böyle satranççılar oldukça satranç eskimez". Portiş'in dünya şampiyonasına girebilen 4 satranççıdan biri olduğunu hatırlatalım. Karpov siyahları oynuyor ve 23 hamlede zafere erişiyor, işte parti:

L. PORTİŞ - A. KARPOV

1. Af3 Af6, 2. g3 b6, 3. Fg2 Fb7, 4. O - O e6, 5. d3 d5, 6. Abd2 Abd7, 7. Ke1 Fc5, 8. c4 O - O, 9. cd ed, 10. Ab3 Fb4, 11. Fd2 a5, 12. Ad4 Ke8, 13. Kc1 c5, 14. Af5 Af8, 15. d4 Ae4, 16. dc? A:d2, 17. A:d2 Vg5, 18. Ad6 F:d2, 19. A:b7 F:e1 20. V:e1 K:e2, 21. V:e2 V:c1+, 22. Vf1 Vd2, 23. cb Kc8. Beyazlar terkeder. Beyazlar 16. hamlede taş kaybına yol açan bir hata yapıyor, 16. a3 olması gerekirdi.

Bu ayın Satranç Problemi



ÜÇ HAMLEDE MAT

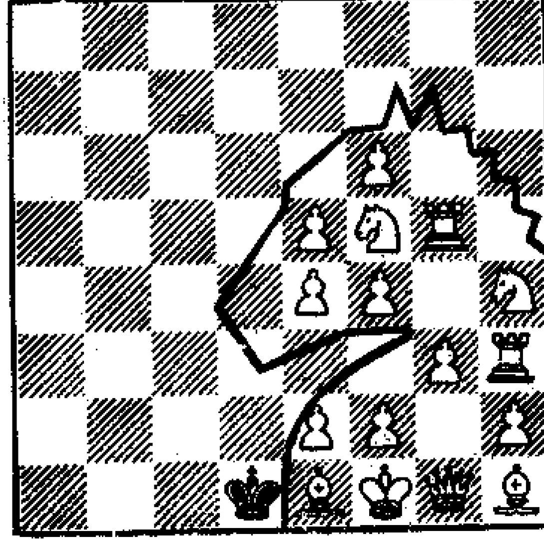
Dr. S. A.

ŞAMPİYONLAR SATRANÇ BAŞINDA

FRANSIZ AÇILIŞI

Karpov - Vaganyan, Üsküp 1976

1. e4 e6, 2. d4 d5, 3. Ad2 c5, 4. ed ed, 5. Af3 a6, 6. dc F:c5, 7. Ab3 Fb6, 8. Fd3 Ae7, 9. OO Ac6, 10. Ke1 Fg4, 11. c3 h6, 12. h3 Fh5, 13. Fe3 OO, 14. F:b6 V:b6, 15. Ve2 Kf d8, 16. Kd1 a5, 17. Fb1! F:f3, 18. V:f3 a4, 19. Ad4 V:b2, 20. A:c6 A:c6, 21. Vf5 g6, 22. Vf6 Kd7, 23. Ff5! Ke7, 24. K:e7 A:e7, 25. Fd3 Af5, 26. F:f5 gf, 27. Ke1! V:a2, 28. V:h6 a3, 29. Vg5+ Şf8, 30. Vf6 Şg8, 31. V:f5 Vd2, 32. Ke7! Kf8, 33. Vg4+ Şh7, 34. Ke5 Vh6, 35. Kh5 Ka8, 36. Vf5+ Şg7, 37. K:h6 Ş:h6, 38. Vf6+ Şh7, 39. V:f7+ Şh8, 40. V:b7. Siyah terkeder.

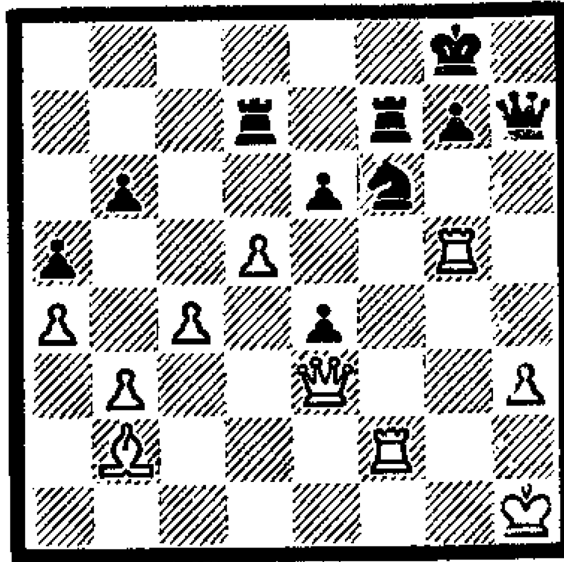


MART 1978
SATRANÇ BİLMECESİ

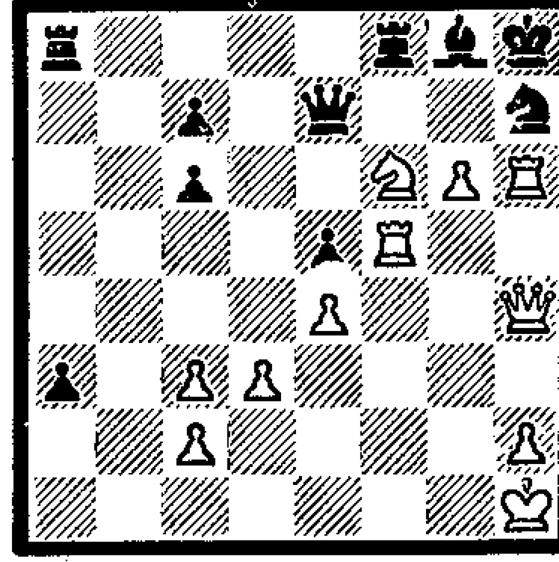
4 hamlede mat
(Truva atı problemi)

Dr. S. A.

EKİM 1977 SATRANÇ ETÜDÜ



A) SIRA SİYAHTA
(siyah kazanır)



B) SIRA BEYAZDA
(beyaz kazanır)

ÇÖZÜM (EYLÜL SATRANÇ BİLMECESİ)

A. Gulyaev:
1. Ka4 h5
2. Kh4 Ş:a2
3. Ka4X

L. Kubbel:
1. A8F! Şa7
2. c8V Şb6
3. Vb7X

Bu etüdler gerçek maçlardan alınmıştır. Siz olsaydınız nasıl oynardınız? Taşlara el sürmeden oyun üzerinde düşününüz.

ŞAHMATI'dan
Çeviren: Dr. S. ALSAN

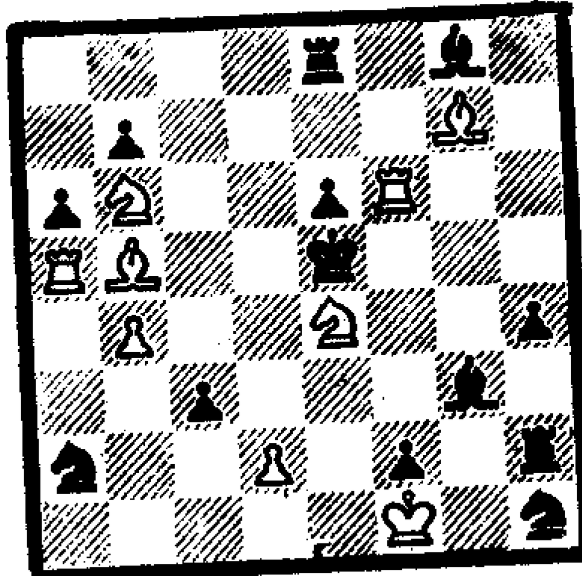
GEÇEN SAYIDAKİ SATRANÇ PROBLEMİNİN ÇÖZÜMÜ

1. Şa5 e1V+
2. Şb6 7 yerden şah diyebilir
3. Ad4 (b4, a5)X

Siyah 2... Ve4 veya e6 oynarsa 3. Ac7X.

S. LLOYD
Birincilik Ödülü
Checkmate, 1903

3 hamlede mat.



(ŞAHMATI'dan)

42 No'lu Problemin Çözümü:

1. Ab3

a) 1. ...., Aa2
2. Vb2+, AxV
3. Aa3+, Mat

b) 1. ...., Ad3
2. Va1+, Şc2
3. Ad4+, Mat

c) 1. ...., Şc2
2. Ad4+, Şb1
3. Ad2+, Mat

Çözüm No: 53

1. Af4!! , FXA
2. KXP+ , Şb2
3. Kg3!! , FXK+
4. Şh3 , Pg1+ V veya K

Beyazlar Pat durumundadır.

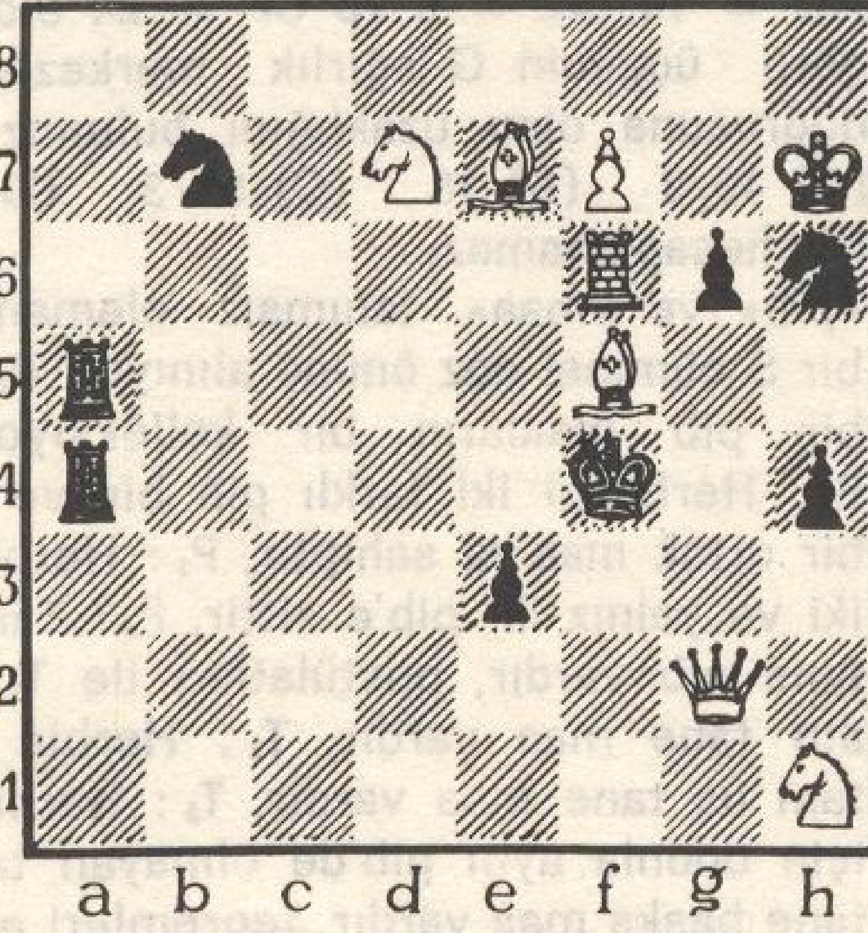
ŞUBAT SATRANÇ BİLMECESİ

ŞAMPİYONLAR SATRANÇ BAŞINDA

Bu sayıda üstüste iki kere 9 üzerinden 8.5 puanla SSCB Gençler Şampiyonu olan 14 yaşındaki Bakû'lu öğrenci Garik Kasparov'u takdim ediyoruz. Aralarında Botvinnik'in de bulunduğu büyük satrançcılar onda geleceğin dünya şampiyonunu görüyorlar. Yaşı bugünkü dünya şampiyonu Anatoli Karpov'un yarısı kadar olan bu genç çocuk satrancın Olimpus dağına tırmanmaya başlamış bulunuyor. İşte beyazları oynayan Kasparov'un bir maçı:

1. d4 d5, 2. c4 e6, 3. Af3 Af6, 4. Ac3 Abd7, 5. cd ed, 6. Fg5 Fe7, 7. e3 c6, 8. Fd3 00, 9. Vc2 Ke8, 10. 00 Af8, 11. Kae1 Ag6, 12. Ae5 Ad7, 13. F:e7 V:e7, 14. f4 Agf8, 15. e4! A:e5 (Eğer 15 ... f6 ise 16. A:d7 F:d7, 17. e5) 16. fe Fe6! 17. ed F:d5, 18. A:d5 cd 19. Ff5! Vb4, 20. Kd1 h6, 21. Vf2 Ke7, 22. Kd3 Kc7, 23. Kb3 Ve7, 24. Kg3 Ae6, 25. Ve3 Şh8, 26. h3 Vb4, 27. Kg4 V:b2, 28. Şh2 Vb4, 29. Fd3 Ve7, 30. Kf6! Ag5, 31. K:g5 hg, 32. V:g5 Şg8, 33. Vh4 Va3, 34. Kf3! g6, 35. F:g6 V:f3, 36. Vh7+ Şf8, 37. gf Siyah terkeder.

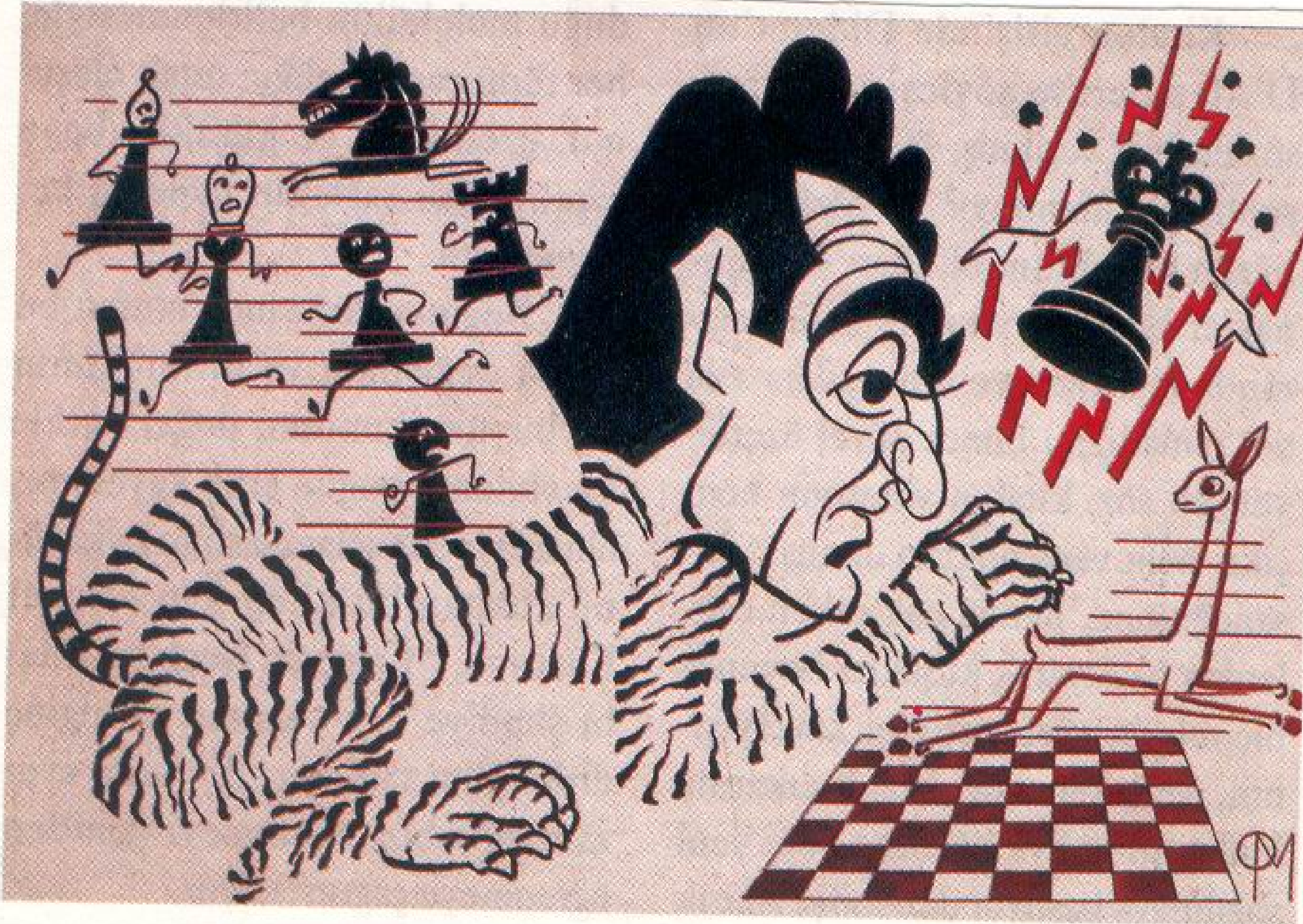
Dr. S. A.



İKİ HAMLEDE MAT

ŞUBAT SATRANÇ BİLMECESİ CEVABI

1. Ka6 K:K, 2. Vf1X, 1... Ka2 Ve4X, 1... Ka1 Ve4X, 1... Ş:F, 2. Kf6X, 1... g:F, 2. Fg5X, 1... A:f5, 2. Fg5X, 1... K:f5, 2. K:KX, 1... e2, 2. Vf2X, 1... Ag4, 2. V:AX





3 HAMLEDE MAT
(Şahmatı'dan)





NAUKA-I JIZN'den
Çeviren: Dr. Selçuk ALSAN

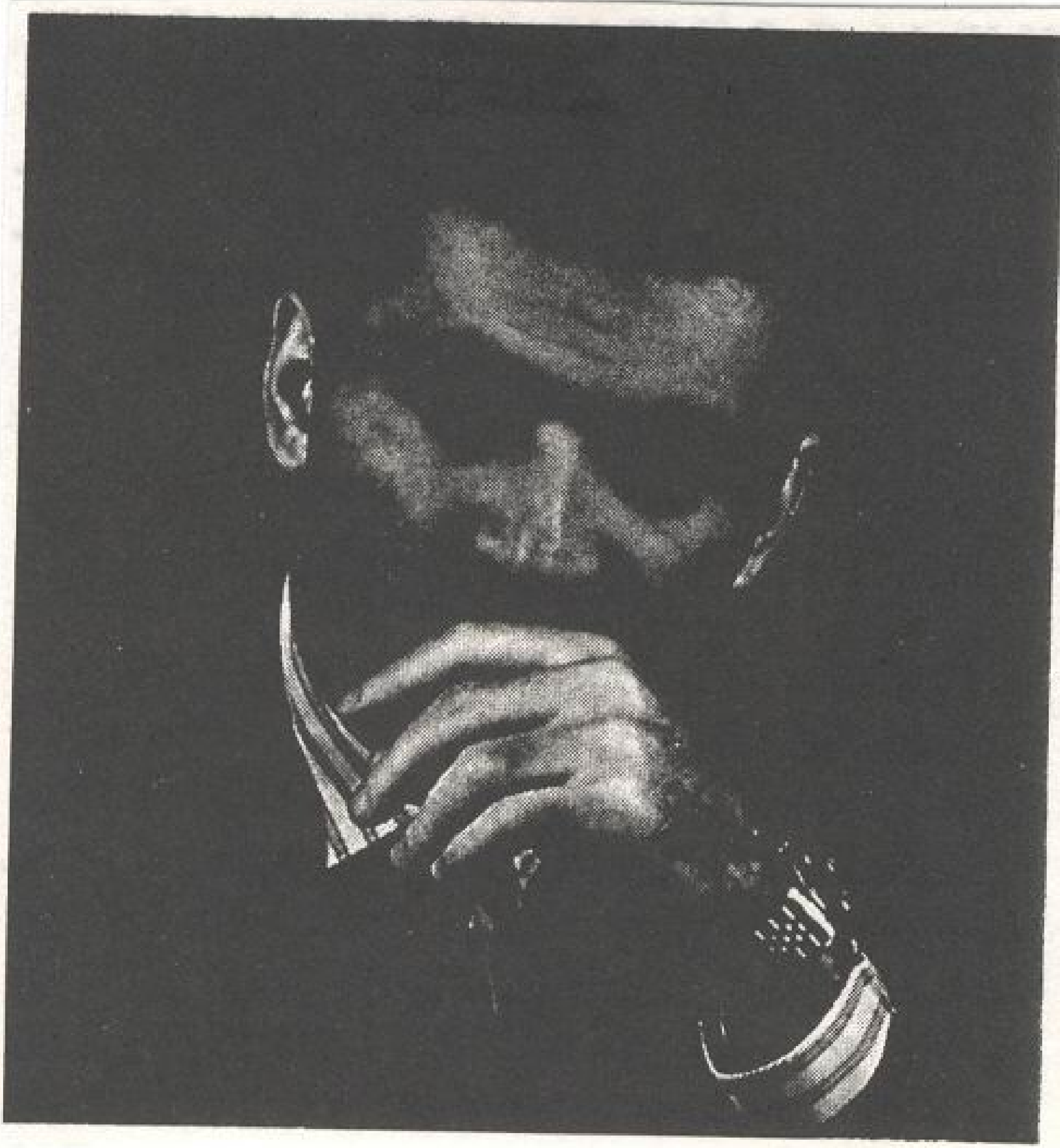
K. KIPPING
Manchester City News
1911



ÜÇ HAMLEDE MAT
(Şahmatı'dan)

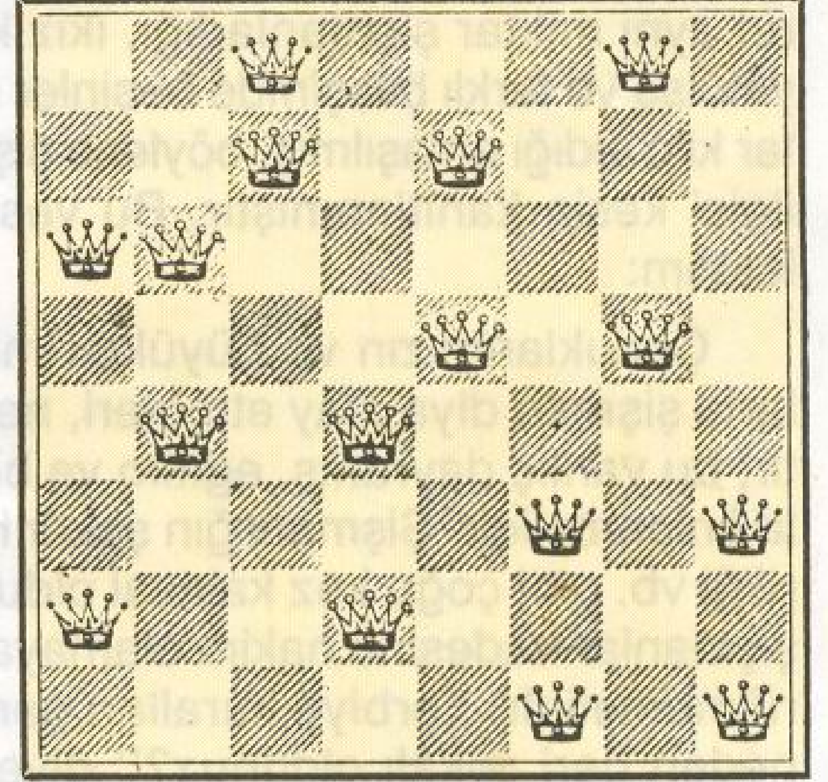
HAZİRAN 1977
SATRANÇ BİLMECESİ

NAUKA-I JIZN'den
Çeviren: Dr. Selçuk ALSAN



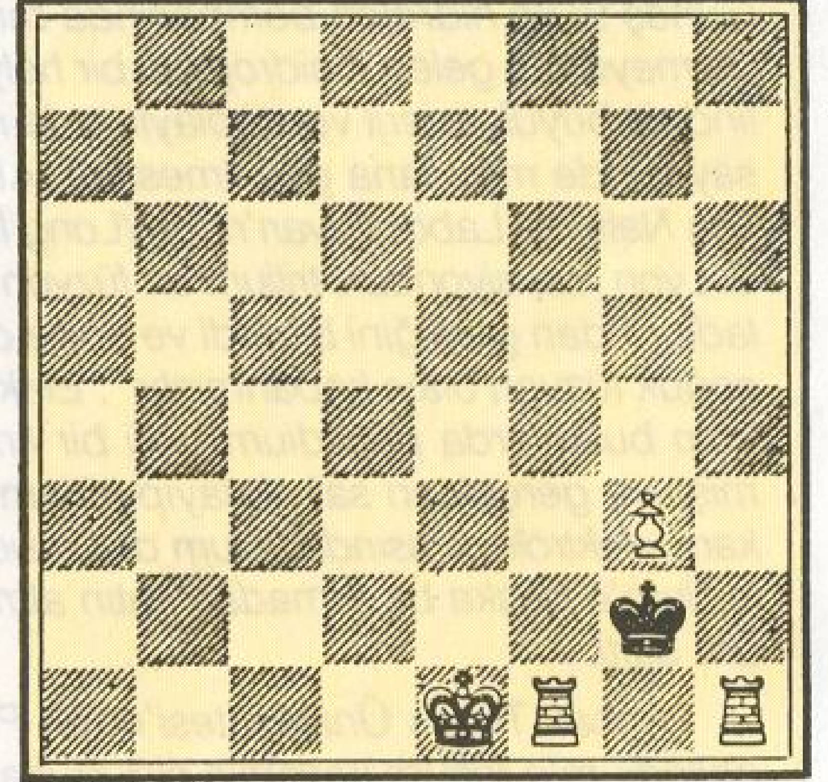
Şunu da belirtelim ki, Tuna'yı (e dikey çizgisi) geçen atlar, aynı yatay çizgi üzerinde olmak zorunda değildir. Önemli olan e çizgisini aşmış olmalarıdır. En az kaç hamlede atlar Tuna'yı geçebilir (Bir siyah, bir beyaz oynamak şart değil)?

16 VEZİR (Sam Lloyd's Puzzle Magazine, Ocak 1908)



Bir satranç tahtası üzerine 16 veziri o şekilde koyun ki, aynı yatay, dikey ve çapraz çizgi üzerinde ikiden fazla vezir olmasın (birçok çözüm vardır).

DAHİLER SATRANCI (New York, Albion, 17 Ocak 1857 Sam Lloyd)

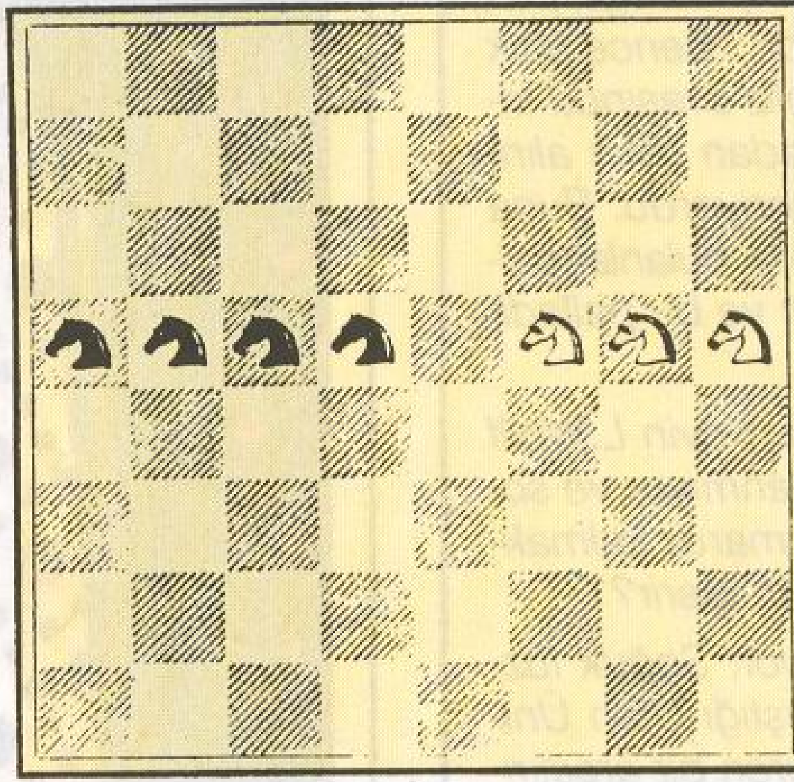


3 hamlede mat (hemen herkes bu problem için çözümü olamaz demiştir, fakat kesinlikle vardır, çok düşüneceksiniz sanırım).

Not: Hatırlatalım ki, ilk hamle beyazda. Beyazlar tahtanın alt kenarında oynuyor. Satrancın bütün kuralları geçerli (bu, ipucudur) ve siyahın her hamle olasılığına karşı beyaz 3 hamlede mat yapıyor.

(Zekâsayar'ın cevapları 51. sayfadadır.)

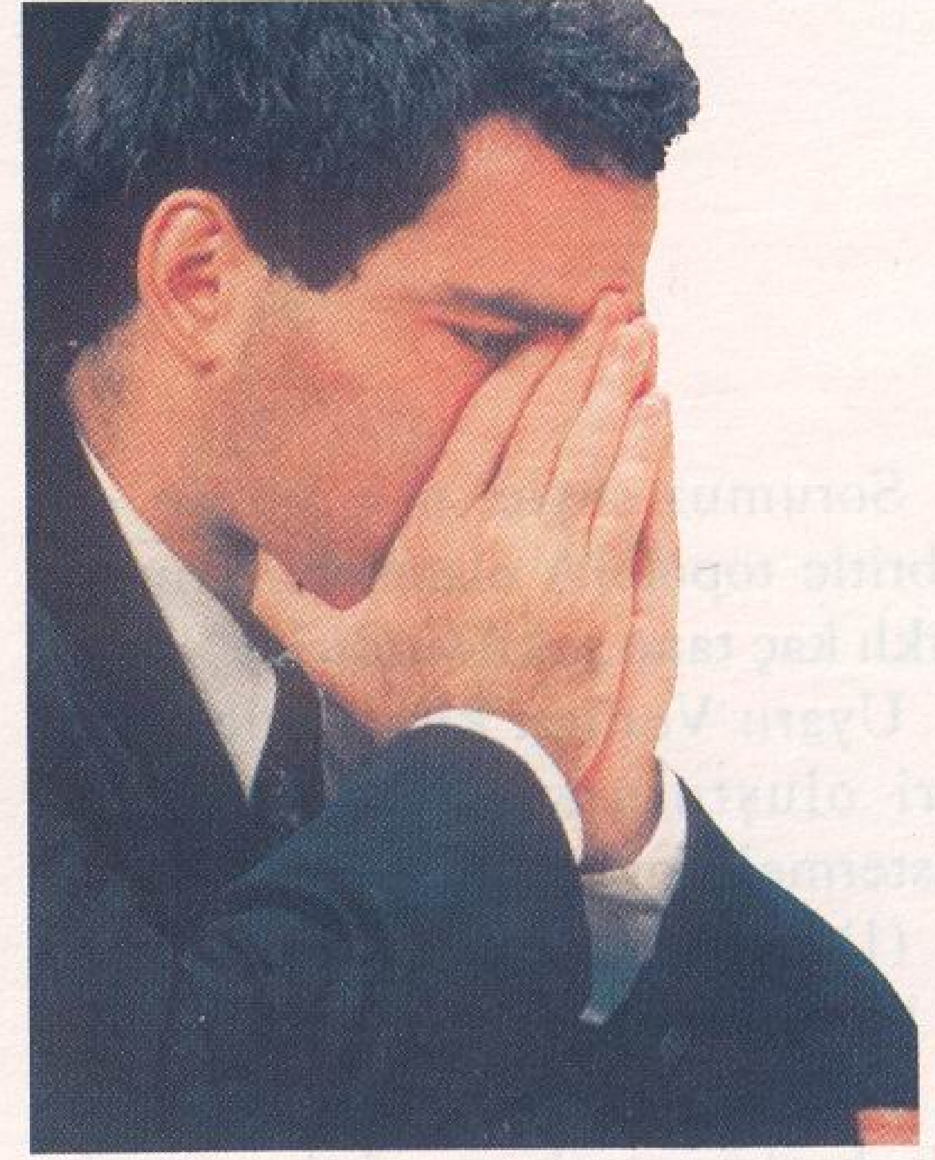
TUNAYI GEÇİŞ (Cleveland Voice, 1 Temmuz 1877 Sam Lloyd)



Sağdaki atları sola, soldaki atları sağa geçiriniz. Atlar at gibi oynayacak. Yalnız 2 koşul var: 1) Atlar geri gidemez, yani siyah atlar hep sağa, beyaz atlar hep sola doğru gitmelidir. 2) Aynı dikey hat üzerinde birden fazla at bulunamaz.



Kasp
likte
kişili
leviz
rum
ene,
King
Von
profe
da u
tulm
kons
(dan
nadıl



nu'ndaki *Your Move* adlı

Şxf3 Siyah terkeder 1-0





Gurewitsch



KASPAROV'A BENZETİYORLAR- Henüz 13 yaşındaki satranççı turnuvada ustalara ecel terleri döktürüyor. Oyun stilini değerlendirenler, kısa zamanda yeni bir Kasparov doğacak şeklinde konuşuyor.





Turnuvaya katılan satranççılar yemek yerken bile satrançla içiçe.

'Satranç, bir yaşam biçimidir'

Coşkun Akar

KUŞADASI- Satranç oyununu satranççılar adeta bir yaşam biçimi haline getirmişler. Oyuncuların hayatlarında önemli bir bölümü satranç oluşturuyor.

Ustalar ustası olarak tarihe geçen, Sovyet Satranç Milli Takımı'nın antrenörü **Edward Gufeld**'in **"Satranç bir oyun, bir sanat, bir düşünce sistemi olduğu kadar da bir yaşam biçimidir"** sözlerini doğrularcasına, Kuşadası'nda düzenlenen Satranç Turnuvası'na katılan satranççılar da yaşamlarının her anında satrancı düşünüyor, satrancı yaşıyorlar.

Aralarında dünyada büyük usta olarak kabul edilenlerin de bulunduğu 26 satranççı, maçları bittikten sonra oyunlarının kritiğini yapmaya başlıyorlar. Yer ve zaman onlar için artık önemini yitirmiş. Akıllarına ilk geldiği anda hemen yanlarında taşıdıkları küçük satranç tahtalarını ortaya çıkartarak hamlelerin analizini yapmaya başlıyorlar.

Avusturyalı büyük usta **Josef Klinger**, Polonyalı **Joanna Jagodzinska**, Sovyet **Edward Gufeld** ve turnuvanın düzenleyicisi aynı zamanda Dünya Satranç Federasyonu Üyesi **Sertaç Dalkıran**, bir oyunun analizlerini yapmak için yer olarak yemek masasını seçtiler. Oyunculardan birisinin aklına gelen bir varyasyon hemen tabaklar ve çatallar bir kenara çekilerek incelenmeye başlandı.

RUSYA'DA SATRANÇÇI SAYISI

1923 de satrançcı miktarı	1.000
1929	150.000
1934	500.000
—— harp yılları v.s...	
1951	1.000.000
1963	3.000.000
1973 takriben	10.000.000

Sayıların biraz şişirilmiş olabileceği düşünülebilir. Buna rağmen iyi bir organizasyonun 1000 kişiyi ne kadar artırabileceğini göstermesi bakımından ilginç...

Çözüm No: 61.

1. AC1 , Kd5+
2. ŞC2 , KC5+
3. Sd3 , KXb5
4. C7 , Kb8

Şayet 5.. PXK = V ise oyun pat olur. Onun için 5. PXK = F! ve kazanır.

Çözüm No. 60

a) 1. b7 , Kc2+
2. ŞXK , g2
3. Ad2+ , Şe3
4. b8 = F , g1 = V
5. Fa7+ ve veziri alarak oyunu kazanır.

b) 1. b7 , Kb2
2. ŞXK , g2
3. Ad2+ , Şe3
4. b8 = V ve kazanır.

SATRANÇ

Kasparov satranç bilgisayarları

■ Kültür Servisi — Dünya Satranç Şampiyonu Kasparov'un programlarını hazırladığı Kasparov Satranç Bilgisayarları ve Türkiye'de Karimpeks AŞ tarafından ithal edilen ve dünya kompütürlü oyunlar lideri Saitek tarafından üretilen satranç kompütürleri hem öğretiyor hem de rakip olarak oynuyor. Çeşitli güçlük seviyeleri olan cep tipi ve masa üstü satranç kompütürleri yeni başlayanlara satranç kurallarının açılış teorilerini öğretirken hatalarda uyarı, yapılması gereken en iyi hamleleri, pozisyon değerlendirmesi gibi özellikleri sunuyor. Ciddi satranç oyuncuları için güçlü bir rakip olurken turnuva oyun şekilleri, analiz ve problem çözme özelliklerini taşıyor. İkinci bir oyuncuya gerek kalmadan evde, seyahatte, arabada uçakta hoşça vakit geçirten bu ürünler 1990 yılında Avrupa ve Amerika'da en fazla satan ürünler unvanına sahip.

66 No'lu Problemin Çözümü:

1. Kh8+ , Ş X K
2. Vd8+ , Şh7
3. Vh4+ , Mat

Şayet 1. .... , Kg8
3. Vh4+ , Mat
veya
3. VXK+ , Mat

Problem: 41 Çözüm:

1. Afd4
1.. Şf4 2. Ae6 mat
1.. Şf6 2. g5 mat
1.. Şh4 2. Af3 mat

Etüd: 41 Çözüm:

1. Şg2 a5 2. Şf3 a4
3. h6! Şxh6 4. Şg4 a3
5. Şh4 a2 6. g4 a1V
7. g5 mat